FRA

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

SLALOM™ ✻

INSTRUCTION BOOKLET
MODE D'EMPLOI

SPORTS SERIES
SERIE SPORTS

ETS BONINI
JOUETS
19, RUE SOUFFLOT
75005 PARIS
11-5-88

Look for this seal on all software and accessories for your Nintendo Entertainment System. It represents Nintendo's commitment to bringing you only the highest quality products. Items not carrying this seal have not been approved by Nintendo, and do not meet our standards of excellence in workmanship, reliability and most of all, entertainment value.

Thank you for selecting the Nintendo® Entertainment System™ Slalom™* Pak.

OBJECT OF THE GAME/GAME DESCRIPTION

One of the hottest contenders ever to come out of the starting gate. Speeding down the slope and through the flags, you dodge trees, sledders and other skiers, and can even perform freestyle stunts over the moguls. All the while, you're racing the clock to the finish line. Slalom offers 24 high-score records to challenge players on 24 exhilarating runs.

Please read this instruction booklet to ensure proper handling of your game, and then save the booklet for future reference.

1. PRECAUTIONS

A. This is a high precision game. It should not be stored in places that are very hot or cold. Never hit it or drop it. Do not take it apart.

B. Avoid touching the connectors. Do not get them wet or dirty. Doing so may damage the game.

C. Do not clean with benzene, paint thinner, alcohol, or other such solvents.

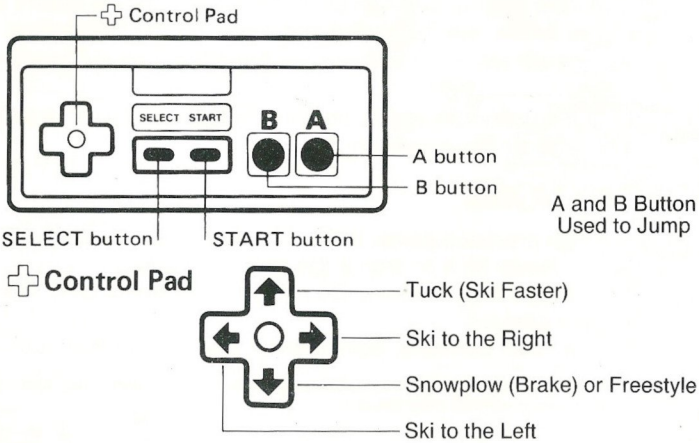
NOTE: In the interest of product improvement, Nintendo Entertainment System specifications and design are subject to change without prior notice.

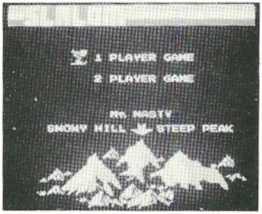
©1987 Nintendo *©1986 Rare, Ltd. **Licensed exclusively to Nintendo of America Inc.**

2. NAME OF CONTROLLER PARTS AND OPERATING INSTRUCTIONS

Controller 1 — For 1 or 2 Player Game.
Controller 2 — For Second Player in 2 Player Game.

Controller 1/Controller 2





CONTROL pad:

When this is pressed, the yellow arrow ( ) moves. Line up the arrow with the mountain you wish to ski on.

Snowy Hill — Beginner

Steep Peak — Intermediate

Mt. Nasty — Expert

SELECT button:

When this button is pressed, the skier mark ( ) moves. Line up the mark with the game you wish to play.

START button:

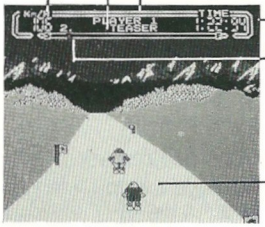
Press this button to begin.

Pause:

If you wish to interrupt play in the middle of a game, press the START button. The pause tone will sound and the game will stop. Press the START button again when you wish to continue playing. The game will continue from where you left off.

* Pressing either the START or SELECT button during the demonstration sequence returns you to the game menu screen.
* There are 24 high scores, one for each run.
* The high scores disappear once the power is turned off.

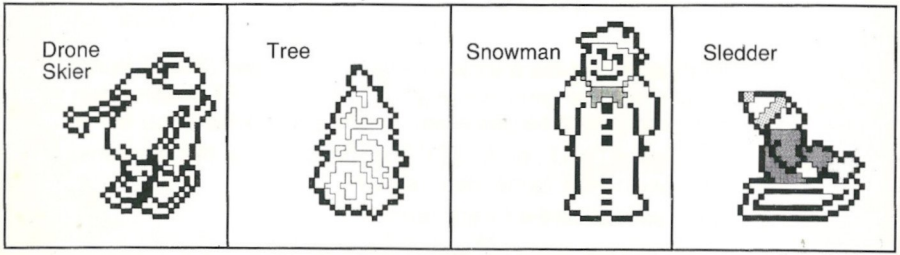
3. HOW TO PLAY



On each run, race down to the finish as fast as you can while time remains.

Ski over moguls and perform freestyle moves for solo bonus points.

Obstacles: Will cause skier to tumble and possibly fall.



Flags:

Missed flag will cause skier to snowplow and slow down.

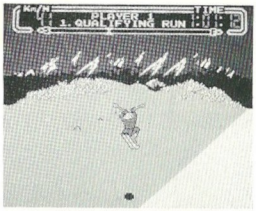
Hit flag will cause skier to tumble but ***not*** fall.

Ski around proper side of flag for uninterrupted skiing.

Moguls:

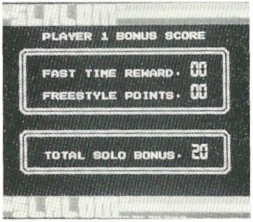
Will cause skier to "Catch Some Air" (become airborne) — Also slow down somewhat.

Mogul



Freestyle Skiing:

By skiing over a mogul (Do not press JUMP button.) and then pressing the control pad down while airborne, you can perform freestyle tricks. The longer you hold the control pad down, the more freestyle points you earn. If you do not release the down control before you land, your ski tips will catch in the snow and you will tumble and possibly fall.



Solo Bonus Points:

Your total solo bonus is the sum of your time remaining on the clock at the completion of the last run and your freestyle points from the last run.

At the beginning of each run after the qualifying run, you receive your solo bonus points. These points are used for solo skiing — skiing alone without the bothersome drone skiers.

Example: 50 points of total solo bonus would give you 50 seconds of solo skiing commencing with the start of the current run.

90-DAY LIMITED WARRANTY

Nintendo Entertainment System GAME PAKS

AUDIO SOUND DISTRIBUTION ("ASD") warrants to the original consumer purchaser that the Nintendo Game Pak ("PAK") (not including Game Pak accessories or Robot accessories) shall be free from defects in material and workmanship for a period of 90 days from the date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs during this 90-day limited warranty period, ASD will repair or replace the defective Pak, at its option, free of charge.

To receive this warranty service, return the Pak to your local Nintendo dealer or send postage prepaid, insured, and with proof of the date of purchase to:

ASD
NINTENDO CONSUMER SERVICE
36 rue Marcheron
92170 VANVES

Paks returned without proof of the date of purchase or after the 90-day limited warranty period will, at the option of ASD, be repaired or replaced at the Game Pak service charge then in effect for out-of-warranty repair. Please call ASD/NINTENDO CONSUMER SERVICE at 16-(1)-46, 45, 96, 63 for the amount of this charge.

This warranty shall not apply if the Pak has been damaged by negligence, accident, abuse or modification subsequent to purchase.

Recherchez ce cachet sur tous les logiciels et accessoires de votre système de jeu Nintendo. Il représente l'engagement pris par Nintendo de ne vous offrir que des produits de qualité supérieure. Les articles ne portant pas ce cachet n'ont pas été approuvés par Nintendo et ne sont pas conformes à nos normes d'excellence en matière d'exécution, de fiabilité, et, surtout, de valeur distrayante.

Nous vous remercions d'avoir choisi le jeu Slalom™ * du Nintendo® Entertainment System™.

OBJET DU JEU/DESCRIPTION DU JEU

L'un des jeux les plus en demande à sortir par la porte de départ. Dévalant les pentes et passant entre les fanions, vous tenez d'éviter les arbres, les gens en traîneau et les autres skieurs, et vous pouvez même exécuter des sauts périlleux par-dessus les gros bonnets. Pendant tout ce temps, c'est la course frénétique vers la ligne d'arrivée avant que le temps ne s'écoule. Slalom offre 24 records de score élevé pour mettre les joueurs à l'épreuve sur 24 parcours des plus enivrants.

Ce mode d'emploi vous renseignera sur la bonne manière de manipuler votre nouveau jeu: veuillez le lire et le conserver à titre de références.

1. PRECAUTIONS

1) Ce jeu est d'une grande précision. Ne pas le ranger dans des endroits trés chauds ou très froids. Ne jamais le cogner, ni le laisser tomber. Ne pas le démonter.
2) Eviter de toucher aux connecteurs, de les mouiller ou de les salir, ce qui pourrait endommager le jeu.
3) Eviter de nettoyer le produit à l'aide de benzène, de diluant de peinture, d'alcool ou tout autre solvant.

Remarque: Puisque Nintendo ne cesse d'améliorer ses produits, les caractéristiques et la conception des systèmes de jeu Nintendo sont sous réserve de modification sans préavis.

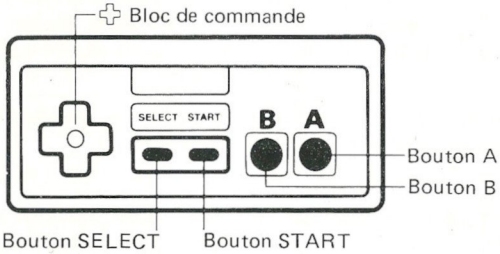
©1987 Nintendo

*©1986 Rare, Ltd.

2. PIECES ET FONCTIONNEMENT DES COMMANDES

Commande 1 – Pour jouer seul
Commande 2 – Pour le deuxième joueur dans une partie à 2 joueurs

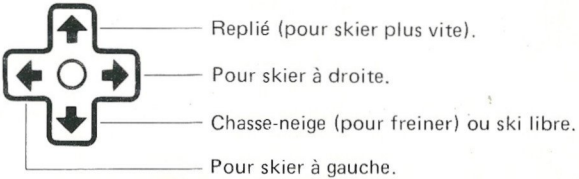
Commande 1/Commande 2



Bouton A et B

Utilisés pour sauter

Bloc de commande



Bloc de COMMANDE

Lorsque vous appuyez sur lui, la flèche jaune ( ) se déplace. Alignez la flèche à la montagne que vous voulez skier.

Snowy Hill – Débutant
Steep Peak – Intermédiaire
Mt. Nasty – Expert

Bouton SELECT

Lorsqu vous appuyez sur ce bouton, la marque de skieur ( ) se déplace. Alignez la marque au jeu que vous voulez jouer.

Bouton START

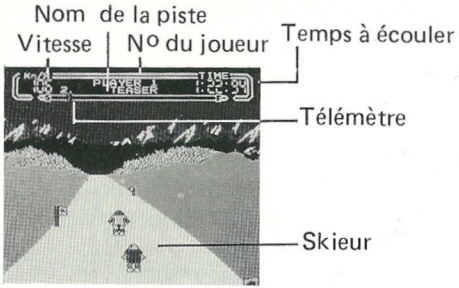
Appuyez sur ce bouton pour commencer.

Pause:

Si vous désirez interrompre le jeu au milieu d'une partie, appuyez sur le bouton START. Vous entendrez la tonalité de la pause et le jeu s'arrêtera. Appuyez de nouveau sur le bouton START lorsque vous serez prêt à recommencer le jeu. Le jeu se poursuivra à partir de l'endroit où vous l'aviez arrêté.

* Si vous appuyez, soit sur le bouton START, soit sur le bouton SELECT, pendant la séquence de montre, vous retournerez à l'écran du menu du jeu.
* Il y a 24 scores élevés, un pour chaque parcours.
* Les scores élevés disparaissent aussitôt le courant coupé.

3. COMMENT JOUER



Sur chaque piste, descendez vers la ligne d'arrivée aussi vite que possible tant qu'il vous reste du temps.

Pour des points-primes de solo, skier bar-dessus les gros bonnets et exécuter des manoeuvres libres.

Obstacles: Feront chanceler le skieur et pourront même le faire tomber.

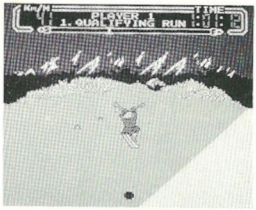
Skieur inutile	Arbre	Bonhomme de neige	Traîneau

Fanions:

Un fanion manqué fera skier en chasse-neige et le fera ralentir.	Un fanion frappé fera chanceler le skieur **sans** le faire tomber.	Contourner un fanion du bon côté n'interrompera pas la descente.

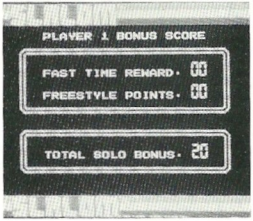
Gros bonnets:

Feront "prendre de l'air" au skieur (il planera) — Feront également ralentir quelque peu.	Gros bonnet



Descente libre:

En skiant par-dessus un gros bonnet (NE pas appuyer sur le bouton de SAUT) puis en appuyant sur le bloc de commande pendant que sous planez, vous pourrez exécuter des sauts périlleux. Plus vous tenez le bloc de commande abaissé, plus vous vous mériterez des points-primes pour les sauts libres. Si vous ne relâchez pas le bloc de commande avant d'atterrir, les bouts de vos skis s'enfonceront dans la neige et vous chancelerez, vous pourriez même tomber.



Points-primes de solo:

Votre total de points-primes de solo sera la somme du temps qui reste, à l'horloge à la fin de la dernière descente plus les points de sauts libres de la dernière descente.

Au début de chaque descente qui suit la descente éliminatoire, vous recevez des points-primes de solo. Ces points sont utilisés pour le ski en solo – faire du ski en solo sans les skieurs inutiles encombrants.

Exemple: 50 points – primes de solo vous donneraient 50 secondes de ski en solo à partir du début de la descente en cours.

MEMO

MEMO

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

AUDIO SOUND DISTRIBUTION ("ASD") garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM GAME PAK ("Cartouche") (à l'exception des accessoires de cartouches ou des accessoires de ROBOT) ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît durant cette période de garantie, ASD soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à:

ASD
Service Consommateur NINTENDO
36 rue Marcheron
92170 VANVES

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de ASD, ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez ASD, service consommateur au 16-(1)-46, 45, 96, 63 pour connaître le montant qui vous sera facturé.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

Nintendo

DISTRIBUTED BY ASD
PARIS FRANCE
MADE IN JAPAN BY NINTENDO
DISTRIBUE PAR ASD
PARIS FRANCE
FABRIQUE AU JAPON PAR NINTENDO

ASD

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON